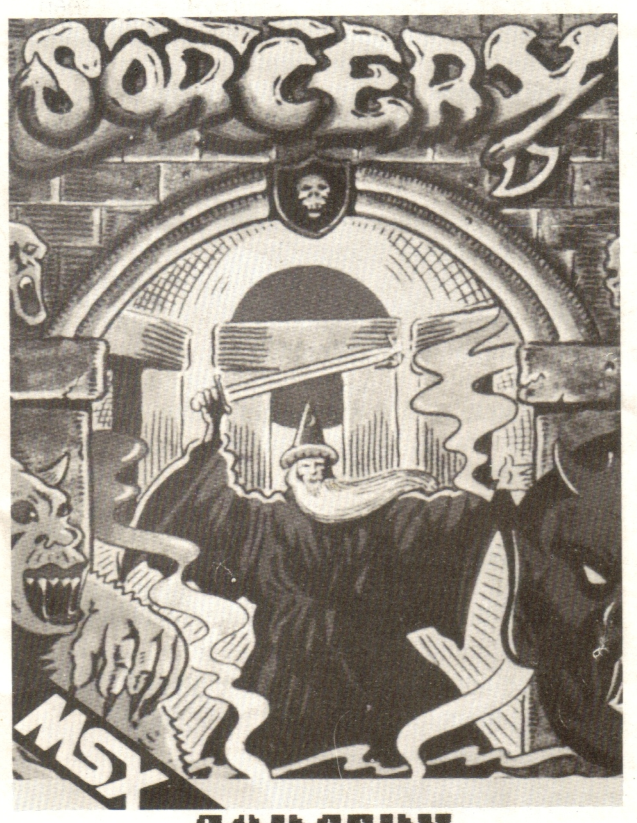


SORCERY

MANUAL DE INSTRUCIONES

Las muchas partes de la tierra que visitarás poseen ciertos objetos, que pueden o no pueden ser útiles. Algunos serán una ayuda, otros serán un engaño y algunos poseen extrañas cualidades. El escenario no es todo él como aparece y en algunos lugares una busqueda cuidadosa puede revelar caminos secretos.

Los Hechiceros liberados se uniran en el Santuario donde esperaran el Dorado Día, en que tú llegarás allí para reunirte con ellos en el Lugar Exaltado y derrotar al Nigromante de una vez por todas.

Debes trabajar deprisa recorriendo cada rincón del Reino, buscando a tus compañeros Hechiceros. Solo cuando todos ellos hayan sido liberados podrás combinar vuestras fuerzas y derrocar al Nigromante.

INSTRUCCIONES DE CARGA

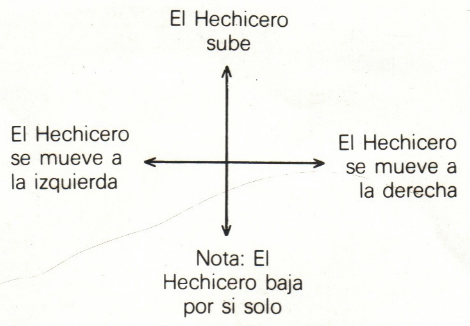
Asegurate de que la cinta esta totalmente rebobnada.

Escribe LOAD"CAS:",R y después aprieta ENTER y entonces aprieta la tecla PLAY en tu cassette.

COMO JUGAR

Para empezar aprieta el botón de disparo. Tendrás el control del Hechicero al iniciar la busqueda.

CONTROL DEL MANDO (PORT 1)



Mientras pasas de escenario a escenario encontrarás diversos objetos, algunos útiles, otros esenciales, otros...¡mortales!

TABLERO

Z = Izquierda X = Derecha ENTER = Arriba
SHIFT = Usa o cambia objetos.

LOS OBJETOS

Para recoger un objeto debes situar al Hechicero sobre él y apretar el botón de disparo (o la tecla SHIFT si controlas desde el teclado). Para usar un arma p.e.: matar un demonio maligno o lanzar tus palabras mágicas, aprieta el botón de disparo (o la tecla SHIFT en el teclado) de nuevo. Puedes cambiar objetos pero nunca puedes dejar caer objetos en su propio lugar. Encontrarás a través de tu experiencia que objetos te son tan necesarios para poder poner en marcha cadenas de acontecimientos y que te sea permitido seguir tu viaje.

LA PANTALLA

Sobre la pantalla encontrarás descrito: el escenario en que te encuentras una descripción del mismo y un detalle de lo que ya llevas contigo. También muestra tu nivel de energía y una ilustración visual del tiempo restante para completar tu tarea.

ENERGIA

Pierdes energía cada vez que entras en contacto con una de las fuerzas malignas, asi que intenta evitarlos siempre que puedas. Existe una manera de renovar tu energía, pero como eres un Gran Hechicero, estamos seguros que no está más allá de tus poderes el poder averiguar por ti mismo como hacerlo!

TIEMPO

Tienes una cantidad de tiempo en el que tienes que completar tu viaje. Este está ilustrado por un libro que aparecerá, para ir desvaneciéndose con el paso del tiempo. Debes liberar a todos los hechiceros atrapados antes de que el libro desaparezca del todo o el maligno Nigromante habrá tenido éxito en sus oscuros planes.

PANTALLAS

Tienes 50 pantallas para recorrer en tu búsqueda. Recuerda que el Nigromante no te hará las cosas fáciles y que necesitarás usar toda tu astucia y estrategia para poder abrir algunas de sus puertas sombrías.

EMPEZAR EL JUEGO

Empezarás el juego, al azar, desde cualquiera de las 5 localizaziones.

TABLA DE TANTEO

Después que tu viaje haya terminado estarás autorizado, si has viajado suficientemente lejos, a poner tu nombre en la Tabla de Tanteos Mas Altos.

HACER UNA PAUSA EN EL JUEGO

Para permitirte tomar un respiro (¡o contestar el teléfono!), puedes hacer una pausa en el juego pulsando la tecla DELETE. Para reiniciar el juego, aprieta el botón de disparo en el mando o la barra de espaciado en el teclado.

Editado y distribuido en España por:
DISCOVERY-informatic - Arco Iris, 75 (08032) Barcelona.
Tf. (93) 256 49 08-09.

Depósito legal: B-13.781-1986